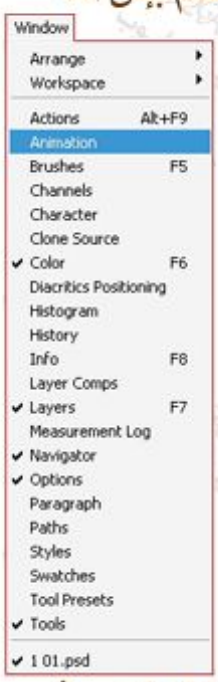
الدرس7: الحركة/Animation

الفوتوشوب هو برنامج للتصميم بالدرجة الأولى و الحركة جزء جانبي منه و ليس رئيسي و سنتعلم بإذن الله كيفية تحريك عناصر التصميم و طريقة حفظها بالصيغة المناسبة لها.

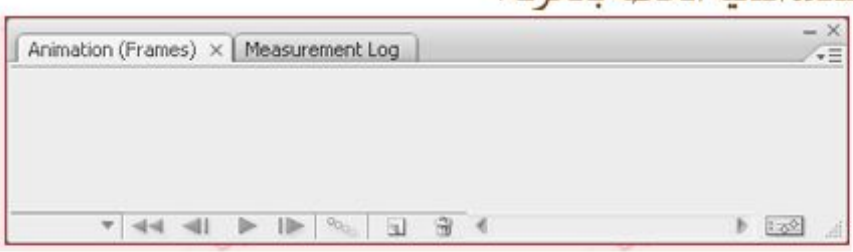


نافذة الحركة:

في الإصدارات الأولى للفوتوشوب كانت الحركة لها برنامج خاص يسمى بالإيميج ردي و تم بعدها دمجه مع برنامج الفوتوشوب في برنامج واحد.

أولا لابد من اضهار نافذة الحركة من القائمة الرئيسية Window و نختار الامر Animation.

فتظهر لنا النافذة التالية الخاصة بالحركة.

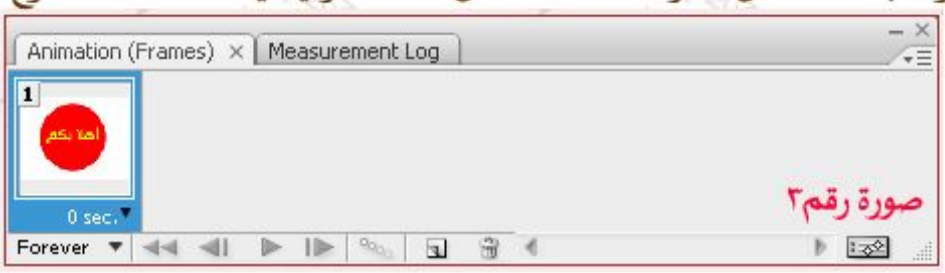


تطبيقات على الدرس:

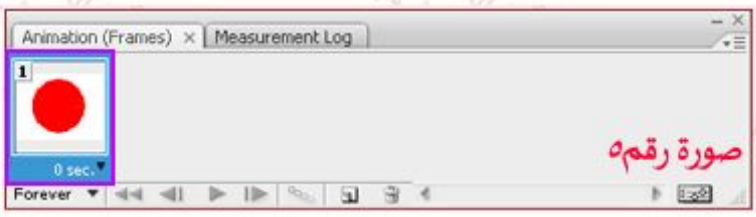
التطبيق الأول:

نفتح عمل جديد بأي مقاس و نرسم دائرة و نكتب عليها (الصورة رقم١) بحيث تكون الدائرة في طبقة و النص في طبقة أخرى (الصورة رقم٢).

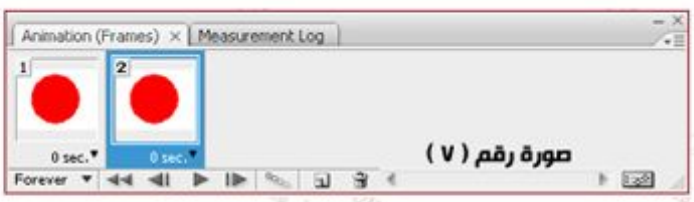
نظهر نافذة الحركة بالضغط على الأمر Animation من القائمة الرئيسية Window فتخرج لنا نافذة (الصورة رقم٣).



نخفي طبقة النص بالضغط على مكان العين المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم٤ فنلاحظ اختفاء النص من طبقة الحركة (الصورة رقم٥) المحددة باللون البنفسجي.

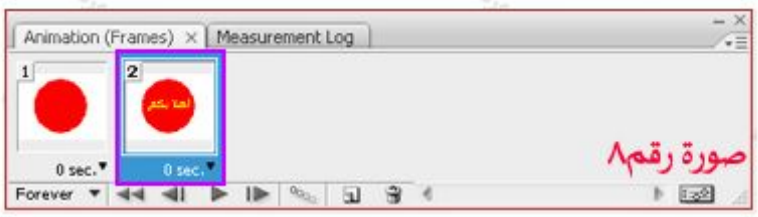


ثم ننشئ طبقة حركة جديدة بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم٦ فنلاحظ بعدها ظهور طبقة حركة جديدة (الصورة رقم٧) علما أن الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم٦ هو الزر الخاص بحذف طبقة الحركة.

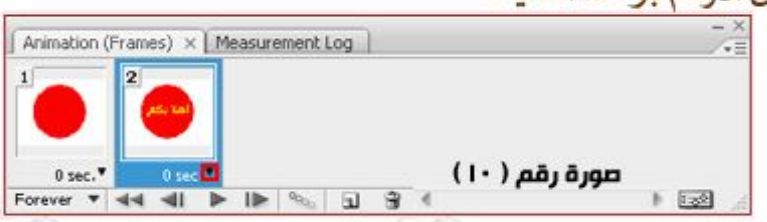


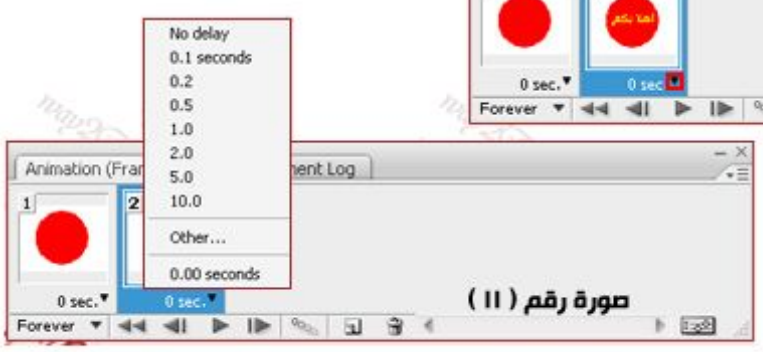
الدرس7: الحركة/Animation

بعد ذلك نظهر طبقة النص بالضغط على مكان العين المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم٩ فنلاحظ ظهور النص في طبقة الحركة الثانية (الصورة رقم٨) المحددة باللون البنفسجي.

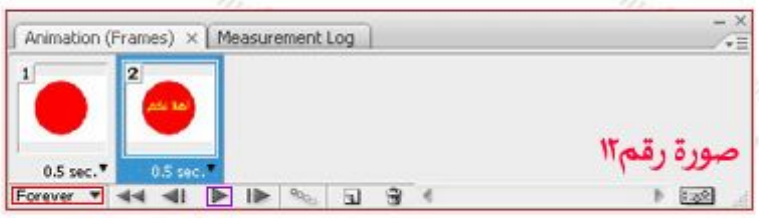


بقي أن نتحكم في سرعة الحركة لكل طبقة من الطبقات بالضغط على السهم الصغير الموجود أسفل كل طبقة المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم١٠ عند الضغط عليه تخرج لنا قائمة فيها عدة خيارات (الصورة رقم١١) نختار منها ماينا سبنا علما أن الأرقام بوحدة الثانية.





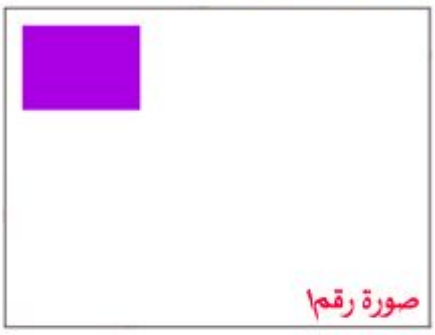
في تطبيقنا اخترنا خيارات السرعة مثل الصورة رقم١٢. و بالنسبة للقائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم١٢ فهي تحتوي على ثلاثة أوامر فالأمر Once يجعل الحركة تتم مرة واحدة فقط و الأمر Forever يعيد الحركة باستمرار و هو الأفضل و الأمر Other من خلاله ندخل عدد مرات تكرار الحركة و هنا اخترنا الأمر Forever.

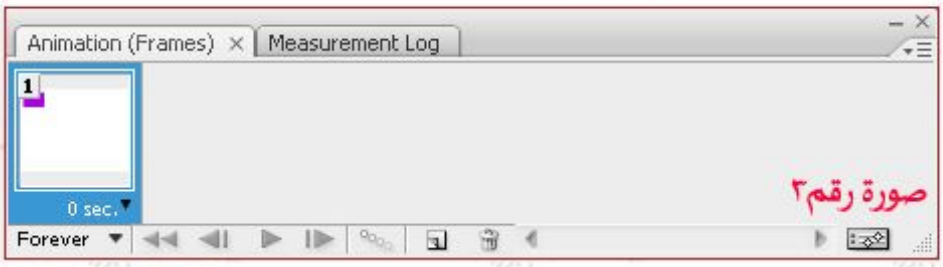


عند الانتهاء من عمل الحركة لنرى نتيجة العمل نضغط على الزر المحدد باللون البنفسجي في الصورة رقم12.
و النتيجة أن كلمة "أهلا بكم" ستظهر و تختفي.
علما أن ما طبقناه يطبق على جميع العناصر و ليس شرطا أن تكون الحركة على عنصرين أو يكون عدد طبقات الحركة طبقتين مثل التطبيق الأول و إنما الأمر مفتوح و بالتفكير نبتكر أفكار جديدة للحركة.
لحفظ العمل المتحرك نحفظه بصيغة Gif.

التطبيق الثاني:

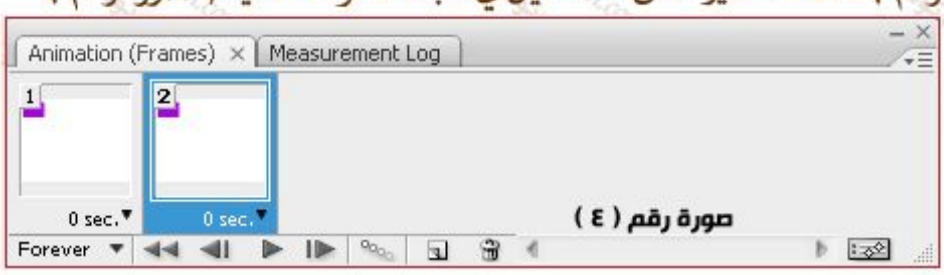
نفتح عمل جديد بأي مقاس و نضيف أي عنصر و هنا رسمنا مستطيل (الصورة رقم١) و في طبقة واحدة (الصورة رقم٢) و نقوم باضهار نافذة الحركة (الصورة رقم٣).





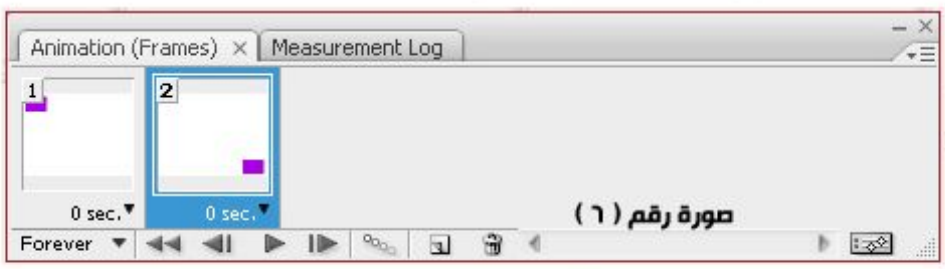
الدرس7: الحركة/Animation

ثم ننشئ طبقة حركة جديدة (الصورة رقم٤) ثم عن طريق أداة التحريك نحرك المستطيل لأسفل اليمين (الصورة رقم٥) فنلاحظ تغير مكان المستطيل في طبقة الحركة الثانية (الصورة رقم٦).



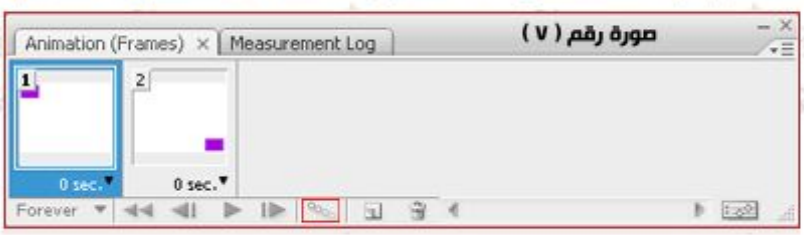
صورة رقم (٤)

صورة رقم (٥)

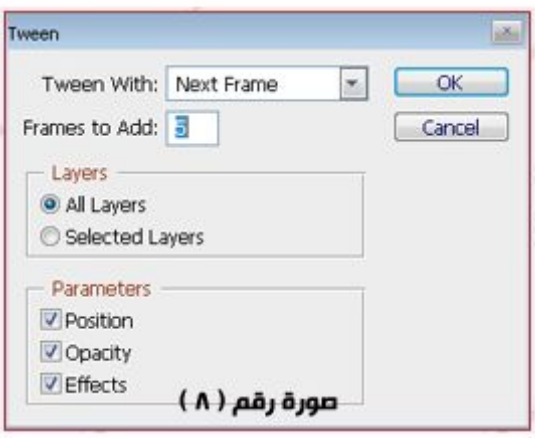


صورة رقم (٦)

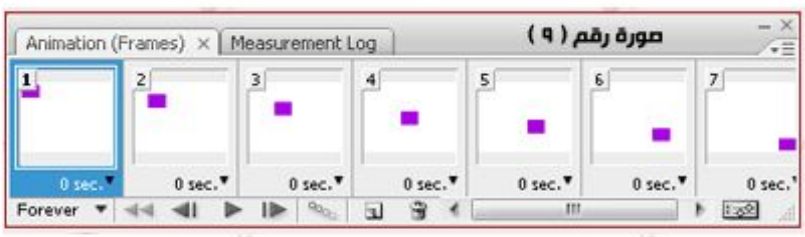
نضغط على طبقة الحركة الأولى ثم نضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم٧ فتظهر لنا نافذة (الصورة رقم٨) حيث أدخلنا الرقم 5 في خانة Frames to Add و هي الخانة الخاصة بعدد الطبقات التي ستضاف حتى يصل المستطيل من مكانه في الطبقة الأولى إلى مكانه في الطبقة الثانية و رقم 5 أخذناه كمثال و الأمر حسب رؤية المصمم ثم نضغط على OK فتتكون خمس طبقات بين الطبقتين (الصورة رقم٩).



صورة رقم (٧)



صورة رقم (٨)



صورة رقم (٩)

مع الملاحظ بالنسبة للنافذة الموجودة في الصورة رقم٨ فهي تحتوي على عدة خيارات يمكن الإستفادة منها و كل ما عليكم هو تجربتها.

نظيف توقيت مناسب للحركة مثال 0.1 ثانية.

الآن نضغط على الزر (▶) لنرى النتيجة النهائية للتطبيق فنلاحظ أن المستطيل بدأ من مكانه في الأعلى و تحرك حتى وصل إلى مكانه أسفل اليمين. و العمل يحفظ بصيغة Gif لأنه متحرك.